

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Rekorder merupakan alat musik yang banyak digunakan di sekolah, hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di beberapa SMP di Bandung, yaitu SMP *Labschool* UPI, SMPN 3 Lembang dan SMPN 26 Bandung. Berdasarkan wawancara di SMP *Labschool* Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), peneliti mendapatkan informasi pemahaman guru mengenai pembelajaran rekorder. Wawancara dengan Lina Herlina (10 Oktober 2016) sebagai salah-satu guru Seni Budaya di SMP *Labschool* UPI mengatakan bahwa pembelajaran rekorder diberikan pada jenjang kelas VII semester genap. Siswa juga sudah banyak mengetahui dan sudah pernah diajarkan cara bermain rekorder. Ada yang sudah mengenal dan mempelajari rekorder sejak Sekolah Dasar (SD) dan ada juga yang baru mengenal dan mempelajarinya di SMP. Demikian pula berdasarkan wawancara dengan Wahyu guru seni budaya di SMPN 3 Lembang (27 Oktober 2016) beliau mengatakan pula bahwa rekorder dipelajari di kelas VIII pada saat kurikulum masih menggunakan KTSP, hal serupa juga peneliti dapatkan dari Pangaitun Wahyuni (12 Oktober 2016) guru seni budaya SMPN 26 Bandung mengatakan, rekorder merupakan alat musik yang tidak asing karena telah dipelajari oleh siswa dari kelas VII.

Selain mendapatkan informasi mengenai pemahaman guru dalam pembelajaran rekorder, peneliti juga mendapatkan informasi mengenai antusiasme siswa dalam pembelajaran rekorder. Menurut Paingatun Wahyuni guru seni budaya pada saat wawancara di SMPN 26 Bandung (12 November 2016) beberapa siswa memiliki minat yang sangat tinggi dan sangat berantusias namun ada juga beberapa siswa yang rendah terhadap pembelajaran rekorder karena pembelajaran ini membuat mereka bosan dan jenuh, kebosanan dan kejenuhan yang diakibatkan karena berkurangnya motivasi para peserta didik untuk belajar atau berpartisipasi di dalam belajar, sehingga siswa yang jenuh dan bosan akan mengobrol dan bercanda dengan temannya. Paingatun Wahyuni sebagai guru seni budaya di SMP 26 Bandung (12 Oktober 2016) menyebutkan salah satu faktor

yang menyebabkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran rekorder yang dialami siswa adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Pada umumnya, pembelajaran musik di sekolah dilakukan dengan media yang sangat terbatas. Paingatun Wahyuni juga memberikan pembelajaran rekorder kepada siswa di SMPN 26 Bandung.

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 26 Bandung terletak di Jl. Sarimanah Blk. Blok 23, Sarijadi, Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini memiliki 24 kelas yang terbagi menjadi delapan kelas untuk jenjang kelas VII, delapan kelas untuk jenjang kelas VIII, dan delapan kelas untuk jenjang kelas IX. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang peneliti peroleh dari Nur Anwar (25 Januari 2017) selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMPN 26 Bandung, mengatakan tentang kurikulum yang diberlakukan. Pada awalnya sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk semua jenjang kelas. Namun pada tahun ajaran 2016/2017 sekolah ini memberlakukan kurikulum 13 untuk jenjang kelas VII sedangkan Kurikulum KTSP masih diberlakukan untuk jenjang kelas VIII dan IX. Pelajaran kesenian di sekolah ini dibagi menjadi empat bagian yaitu sub bidang studi seni musik, seni rupa, seni tari, dan seni budaya (penggabungan dari seni tari, seni musik dan seni rupa).

Paingatun Wahyuni juga mengatakan pada saat wawancara di SMP 26 Bandung (12 Oktober 2016) saat menggunakan kurikulum KTSP, mata pelajaran seni budaya memuat materi ansamble untuk kelas VII. Materi yang diberikan dalam pembelajaran yaitu bermain ansamble musik menggunakan alat musik rekorder dan memainkan lagu-lagu daerah. Setelah memasuki tahun ajaran 2016/2017 menggunakan kurikulum 13. Materi seni musik diberlakukan untuk jenjang kelas IX dengan materi ansamble.

Menurut pengalaman peneliti saat menjadi siswa SMP (2007) saat mempelajari rekorder, satu-satunya media yang digunakan adalah rekorder itu sendiri. Banyaknya media terutama (media era modern) sekarang tidak menjamin guru termotivasi untuk menggunakannya bahkan semakin berat beban mental guru karena belum bisa menggunakannya, disisi lain guru tidak mencari jalan keluar. Pada saat peneliti mengadakan observasi di SMPN 3 Lembang (12

November 2016) seperti kurangnya media pembelajaran atau kurangnya alat peraga yang guru kembangkan sendiri untuk pembelajaran musik (jika guru tidak mau menggunakan media modern yang telah ada). Selain itu, ketidak tertarikannya siswa terhadap pemanfaatan media tidak hanya berasal dari kekurangan media itu sendiri, akan tetapi berasal bagaimana pendidik dalam mengolah materi pembelajaran musik untuk disampaikan melalui media tersebut. Dalam anggapan peneliti pada saat observasi di SMPN 3 lembang (12 November 2016), sesungguhnya pembelajaran yang demikian dapat dikembangkan dengan bantuan media pembelajaran lain, yaitu *minus one*.

Minus one atau *karaoke* adalah sarana latihan musik, khususnya vocal, berupa kaset atau piringan stereo yang dapat memisahkan suara vocal dari music pengiringnya, di Amerika dikenal rekaman dengan teknik M.M.O. (*music minus one*). (Banoe, 2013: 448)

Minus one adalah audio track yang bagian instrumentnya ada yang dihilangkan, seperti vokal, gitar, bass, drum dan instrument lainnya. *Minus one* bisa dibuat menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*) yaitu sistem digital yang digunakan untuk membuat musik seperti *tracking (recording)*, *editing* serta *mixing* dan *mastering*. Penggunaan DAW juga sangat bermanfaat untuk media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran seni musik. Selain itu juga dapat membuat musik dengan bantuan sample sound. Ada beberapa DAW yang sudah banyak dipakai diantaranya FL Studio, Reaper, Cubase, Sibelius, Ableton Live, Logic Pro dan lain-lain.

Minus one pada awalnya digunakan untuk iringan orang bernyanyi. Namun demikian pada perkembangannya *minus one* dapat digunakan untuk kebutuhan lain. Pemanfaatan *minus one* untuk kebutuhan pertunjukkan sudah mulai digunakan. Banyak grup musik menggunakan *minus one*, seperti grup-grup musik EDM (*Elektronic Music Digital*). Ternyata kebutuhan *minus one* sudah banyak macam-macamnya termasuk terhadap pembelajaran musik, tidak untuk kebutuhan pertunjukkan saja. Tidak menutup kemungkinan *minus one* digunakan kegiatan pembelajaran musik. Anggapan pendidik terhadap *minus one* bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran rekorder agar siswa tidak jenuh.

Demikian pula pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mulyadin (2016) dan Komara (2013) telah membuktikan bahwa *minus one* merupakan media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran musik. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadin (2016) ini menggunakan *minus one* untuk meningkatkan minat siswa SMP dalam bermain pianika dan penelitian yang dilakukan oleh Komara (2013) menggunakan *minus one* untuk pembelajaran gitar bass di rumah musik olim.

Penggunaan *minus one* dalam kegiatan pembelajaran sejalan dengan adanya anggapan bahwa guru perlu dituntut untuk lebih kreatif agar siswa dapat belajar dengan baik dan dapat mengaplikasikan materi yang diajarkan untuk dimainkan di alat musik rekoder. Selain itu siswa juga diharapkan dapat membentuk semangat baru dalam kegembiraan bermain musik. Dalam kurikulum KTSP dijelaskan kreatifitas guru dan peserta didik perlu senantiasa ditingkatkan untuk membuat dan mengembangkan alat-alat pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Kreativitas tersebut diperlukan, bukan semata-mata karena keterbatasan fasilitas dan dana dari pemerintah, tetapi merupakan kewajiban yang harus melekat pada setiap guru untuk berkreasi, berimprovisasi, berinisiatif dan inovatif (Mulyasa, 2011 hlm. 22). Untuk mencapai hal tersebut, salah satu pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung proses pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *minus one*. Cara belajar dengan menggunakan media *minus one* saat ini sudah banyak digunakan oleh beberapa pengajar seni musik di sekolah atau dalam kegiatan ekstrakurikuler. *Minus one* dapat digunakan sebagai media pendukung bagi peserta didik untuk menghafal lagu atau mengiringi lagu dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran ansamble, alat musik yang sering digunakan oleh guru adalah rekorder jenis sopran. Alat ini banyak dipilih siswa karena harga yang relatif murah dari alat musik lain. Rekorder yang dijual dipasaran berbahan sintetis. Jenis alat musik rekorder ada macam-macam tetapi yang paling umum digunakan di indonesia diantaranya adalah: Rekorder Sopranino, Rekorder Sopran, dan Rekorder Alto. Walaupun demikian rekorder juga dipakai dalam

orkes tertentu, karena memenuhi syarat-syarat teknis sebagai alat musik, dan nadanya pun indah. Wilayah nada rekorder dapat mencapai dua oktaf.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMPN 3 Lembang (12 November 2016), kebanyakan siswa yang masih kurang berminat dalam bermain alat musik rekorder umumnya disebabkan karena salah satu kendala berupa teknik penjarian dan meniupan. Untuk meminimiliasi ketidaknyamanan siswa dalam bermain rekorder dan untuk melatih jari serta menambah pengalaman siswa saat bermain musik diiringi oleh beberapa alat musik lain, maka digunakanlah media *minus one*. Alat musik rekorder termasuk salah satu alat music yang banyak di sarankan oleh guru untuk dipelajari sekolah-sekolah di indonesia dan menjadi bagian dari alat musik yang dipakai untuk kompetensi siswa di bidang praktek alat musik.

Sebelumnya, peneliti telah melakukan uji coba di SMPN 3 Lembang (12 November 2016) dengan membuat beberapa *minus one* untuk pembelajaran rekorder kemudian mengambil 7 siswa kelas VIII yang terdiri dari 4 orang laki-laki yang diantara nya Debrian Fajar kelas VIII I, Marcel Rizki kelas VIII I, Agung Subagja kelas VIII I, dan Aldi Septiadi kelas VIII E dan 3 perempuan diantaranya Senia G Putri kelas VIII G, Wulansari kelas VIII I dan Fitri Rahayu kelas VIII I sebagai sample. Berdasarkan hasil uji coba terhadap 7 siswa tersebut, semuanya sangat antusias dan semangat saat belajar. Penulis juga melakukan wawancara dengan 7 siswa tersebut dan mereka mengatakan bahwa *minus one* dapat membantu mereka dalam belajar alat musik rekorder, memahami ketukan dasar, dinamika, panjang pendek not dan ekspresi.

Berdasarkan uraian fenomena yang terjadi di lapangan serta studi pendahuluan dan uji coba yang telah dilakukan, peneliti tertarik dan bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan *Minus one* dalam Pembelajaran Rekorder di SMPN 26 Bandung”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud melakukan peneletian dengan judul :” *Pemanfaatan Minus one dalam Pembelajaran*

Rekorder di SMPN 26 Bandung. Sedangkan pertanyaan penelitian dari judul diatas adalah: “Bagaimana Memanfaatkan Minus One dalam Pembelajaran Rekorder di SMP 26 Bandung.” Guna mendapatkan hasil penelitiannya, peneliti memerlukan beberapa pertanyaan bantuan yakni :

1. Bagaimana desain *minus one* untuk pembelajaran rekorder sopran di SMPN 26 Bandung?
2. Bagaimana penerapan *minus one* dalam pembelajaran rekorder sopran di SMPN 26 Bandung ?
3. Bagaimana hasil pemanfaatan minus one untuk pembelajaran rekorder sopran di SMPN 26 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan diterapkannya media *minus one* terhadap proses pembelajaran rekorder sopran.

2. Tujuan khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk membantu penguasaan tehnik bermain rekorder peniupan dan penjarian rekorder sopran siswa SMPN 26 Bandung terhadap pembelajaran rekorder serta menumbuhkan prestasi untuk siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menimbulkan minat siswa sehingga siswa dapat belajar mandiri saat berlatih, serta terampil dalam bermain rekorder menumbuhkan prestasi siwa sehingga siswa akan memiliki keterampilan dalam bermain alat musik khususnya rekorder di SMP 26 Bandung.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Bab I pendahuluan berisi uraian mengenai latar belakang penelitian tentang pemanfaatan *minus one* dalam pembelajaran rekorder di SMPN 26 Bandung; rumusan masalah mencakup bagaimana memanfaatkan *minus one* dalam pembelajaran rekorder di SMPN 26 Bandung; tujuan penelitian berisi tentang

Moh. Aminuddin, 2017

PEMANFAATAN MINUS ONE DALAM PEMBELAJARAN REKORDER DI SMPN 26 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tujuan yang diharapkan dari penelitian yakni mendeskripsikan serta menjawab masalah dan pertanyaan penelitian mengenai pemanfaatan *minus one* dalam pembelajaran rekorder di SMPN 26 Bandung; manfaat dan signifikan penelitian berisi manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian baik dari segi teori, segi kebijakan, segi praktik dan segi isu serta aksi social.

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka, kerangka pemikiran. Kajian pustaka mempunyai peran yang penting karena berfungsi sebagai landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, pembahasan teori-teori dan konsep serta turunannya dalam bidang yang sedang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan peneliti, termasuk prosedur, subjek, dan temuannya, yang berhubungan dengan bahasan penelitian pemanfaatan *minus one* dalam pembelajaran rekorder di SMPN 26 Bandung.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, pengembangan instrument, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta teknik yang dipakai dalam analisis data.

Bab IV berisi tentang temuan dalam penelitian dan pembahasannya. Pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian.

Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian mengenai pemanfaatan *minus one* dalam pembelajaran rekorder di SMPN 26 Bandung.